

# Interrogando o habitual: objetos ordinários com possibilidades extraordinárias

*Questioning the usual: ordinary objects with  
extraordinary possibilities*

POLLYANNA MOTTA MARTINS\*

Artigo completo submetido a 1 de maio e aprovado a 24 de maio 2015.

\*Brasil, Artista Visual. Graduada em Licenciatura em Artes Visuais. Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Instituto de Artes (IA).

AFILIAÇÃO: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Rua Senhor dos Passos, nº 248, Centro, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, CEP: 90020-180, Brasil. E-mail: pollyanna.martins@ufrgs.br

**Resumo:** O artigo trata do relato de uma proposta educativa desenvolvida em uma escola pública localizada em Porto Alegre. Em sala de aula, trabalhou-se com desenho, monotipia, fotografia e construção de objeto tridimensional, visando a ressignificação de objetos do cotidiano, ao perceber que estes, por serem geralmente utilizados de forma automática, são pouco valorizados em suas qualidades estéticas e poéticas.

**Palavras-chave:** proposta educativa / ressignificação / cotidiano.

**Abstract:** *The article presents the narrative of a educational project developed in a public school located in Porto Alegre. In classroom, we have worked with drawing, engraving, photograph and with the building of a tridimensional object, aiming the reframing of daily objects, as we realized that these objects were used in an automatic way and so aren't valued in their aesthetic and poetic qualities.*

**Keywords:** *educational proposal / reframing / daily.*

## Introdução

*A perspectiva funcional que subjaz às nossas práticas ordinárias nos conduz a objetivar o mundo e, assim fazendo, a dele nos distanciar* (Landowski, 2005: 94).

O artigo trata de uma proposta educativa desenvolvida em 2014 em duas turmas de 6º ano e 7º ano do Ensino Fundamental, nas aulas de Arte de uma escola pública localizada em Porto Alegre. O relato tem por objetivo uma análise do decorrer da experiência, evidenciando os momentos positivos e as necessidades identificadas, visando contribuir para uma reflexão sobre a prática docente.

O projeto parte de uma inquietação advinda de observações em sala de aula, onde se pode observar que os estudantes utilizavam os objetos do cotidiano de forma automática, sem valorizar suas qualidades estéticas e poéticas. A partir disso, aborda-se a ressignificação como chave para propor uma desconstrução de hábitos automatizados e, a partir de questionamentos e reflexões, propor novas construções de sentido, ampliando os processos de imaginação, significação e criação.

Na proposta relatada, teve-se a intenção de trabalhar enfatizando a percepção, na tentativa de promover a percepção do ordinário. Ao trabalhar com os adolescentes, levou-se os alunos a inventar possibilidades inéditas para objetos condicionados a usos pré-estabelecidos e moldados, promovendo, dessa forma, o deslocamento do sentido dos objetos de seu lugar-comum e auxiliando, concomitantemente, no desenvolvimento da autonomia e criatividade.

A experiência, que buscou através da arte uma maneira de movimentar questões latentes, possibilitou a reflexão sobre a importância das atividades lúdicas e sobre a ansiedade que o abandono de um comportamento estereotipado gerou nos alunos, além de outras questões que surgiram no percorrer do caminho.

### 1. Proposta educativa:

#### **objetos ordinários com possibilidades extraordinárias**

As aulas foram divididas em sete momentos, com duração de dez aulas. Em sala de aula, ao abordar a ressignificação de objetos do cotidiano, trabalhou-se coletivamente com desenho, monotipia, fotografia e, por fim, com a construção de um objeto tridimensional inusitado.

## 1.1 Interrogando o habitual

*Existiriam modos de dar mais densidade à vida, de entrecortá-la de eventos estéticos, a partir de 'desvios' do funcional (Greimas, 2002: 85).*

O primeiro momento, denominado *Interrogando o habitual*, visou à aproximação entre a professora e os alunos, através de uma dinâmica lúdica chamada *Caixa assustada*, com o objetivo de estimular um olhar diferenciado para o cotidiano recorrente, além de servir como uma espécie de introdução para as atividades seguintes.

Para a realização da atividade, preparou-se previamente uma caixa com objetos do nosso cotidiano (Figura 1 e Figura 2), como talheres, esponjas, fones de ouvido, sabonetes, etc. As músicas *As coisas*, de Arnaldo Antunes (2007), e *O que se perde enquanto os olhos piscam*, de Teatro Mágico (2011), tocavam enquanto a caixa, coberta por uma manga de tecido, passava de mão em mão no círculo formado pelos alunos, pois a canção destas músicas refere-se, de certa forma, ao que se buscou questionar com a proposta educativa.

Quando a música era pausada, o aluno que estivesse com a caixa poderia retirar um objeto utilizando apenas o sentido do tato, e dar-lhe um novo sentido através de fala ou gesto, no qual o uso original fosse subvertido, transformado em outro, coerente ou não, mas que pudesse ser explorado um olhar criativo e sem condicionamentos sobre o uso de tal objeto.

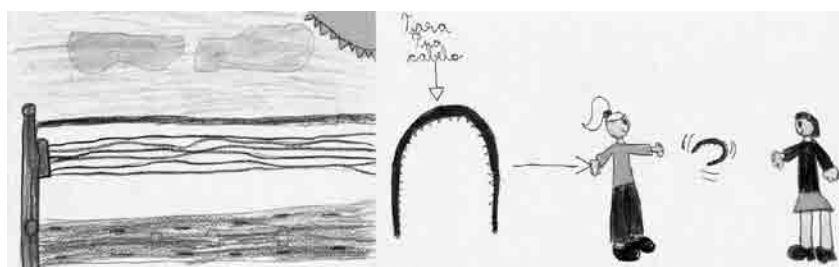
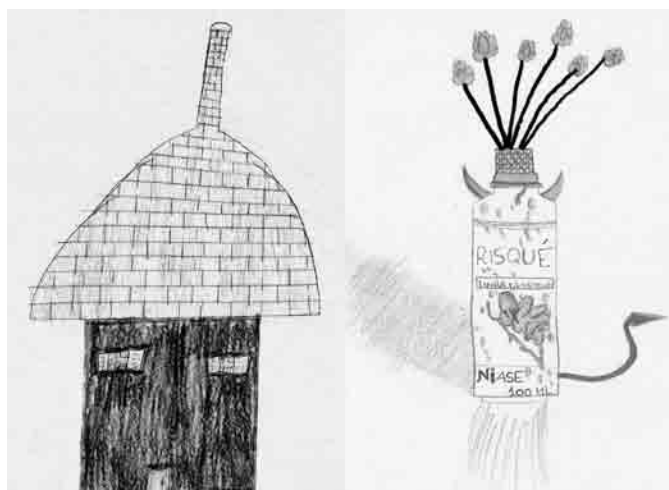
Considerou-se o potencial da ludicidade em possibilitar experiências estéticas enriquecedoras por meio de provocações e desafios, e a proximidade da arte com o jogo. Como afirma Mirian Celeste Martins, "(...) a essência do jogo, e também da arte, está na sua capacidade de excitar e fascinar intensamente provocando estranhamentos, deslocando o lugar do 'já sabido'" (Martins, 2005: 99). Assim, a arte nos possibilita encontrar um novo sentido para os acontecimentos, mostrando-nos novas possibilidades de ver e também de ser, assim como o jogo. Outra característica dessa proximidade arte/jogo é que tanto em um quanto no outro, o espectador participa da obra. Para Gadamer, "(...) O espectador é notadamente mais que um mero observador que vê o que se passa diante de si; ele é como alguém que 'participa' do jogo, uma parte dele". (Gadamer, 1985: 40)

Ao propor esse jogo reflexivo aos alunos, percebeu-se um entusiasmo latente na experiência de pegar a caixa assustada e de retirar um objeto de dentro dela. Acredita-se que essa motivação se deu devido à "capacidade que o jogo tem de romper com a lógica do cotidiano, de criar uma interação entre a



**Figura 1** · Aluno retirando um objeto de dentro da caixa assustada. Fonte: própria.

**Figura 2** · Os objetos retirados da caixa ficavam expostos no chão. Fonte: própria.



**Figura 3** · Desenhos dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. No primeiro, a aluna transformou um funil em um telhado de uma casa e, no segundo, a aluna utilizou uma embalagem de acetona como um pequeno vaso de flores. Fonte: própria.

**Figura 4** · Desenhos dos alunos do 7º ano do Ensino Fundamental. No primeiro, o aluno transformou fones de ouvido em fios elétricos de um poste de luz e, no outro desenho, a aluna subverteu a função de uma tiara, transformando-a em um objeto para brincar. Fonte: própria.

realidade e a imaginação, espaço essencial de simbolização” (Martins, 2008: 97). Além disso, a atividade lúdica foi utilizada como instrumento de desafio cognitivo em que os aspectos criativos dos alunos foram incentivados.

Nesse sentido, a proposta de inserir um jogo para iniciar as atividades educativas está em sintonia com o tema desse projeto, que também buscou romper com a lógica do cotidiano ao possibilitar a construção de novos sentidos partindo de práticas vivenciadas cotidianamente.

## 1.2 Desenhando objetos (re)inventados

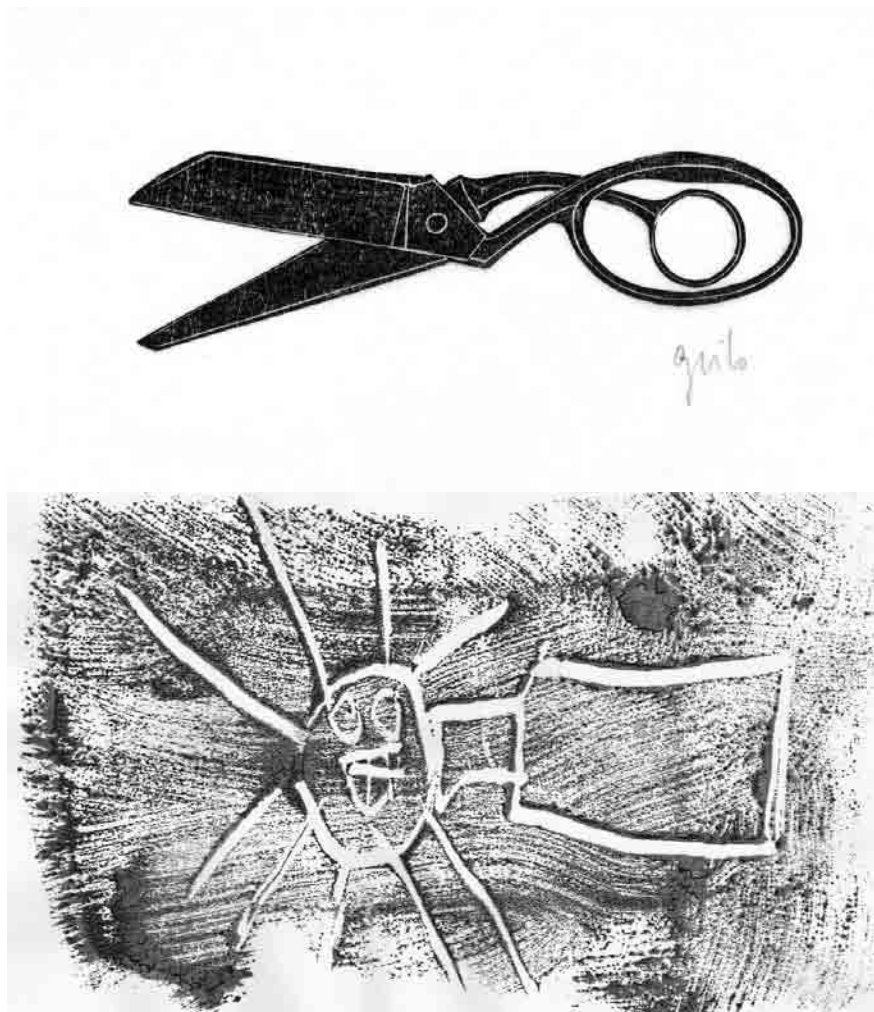
Na sequência da proposta, solicitou-se a realização de um desenho do objeto retirado da caixa, evidenciando o novo significado dado a este (Figura 3 e Figura 4).

Nos desenhos foram utilizadas folhas A5, explorando um tamanho diferente do habitual, pois os alunos estavam acostumados a desenhar apenas em folha tamanho A4. Solicitou-se aos alunos que criassem títulos para seus desenhos, nos quais as palavras, assim como os objetos, pudessem ser inventadas.

## 1.3 Conhecendo referências artísticas e poéticas

No terceiro momento da proposta educativa, os artistas Rubem Grilo e Saul Steinberg, assim como o poeta Manoel de Barros, foram apresentados como referências para o trabalho que seria realizado. Dessa forma, foram apresentados aos alunos os trabalhos de Rubem Grilo, especialmente da série *Xilogravuras: Ferramentas, Objetos Imaturos, Aparelhos de Precisão e Outras Inutilidades*, visto que o artista ressignifica objetos em suas representações, inventando novas funções ou eliminando as funções dos objetos, a exemplo da xilogravura *Tesoura para arremate* (Figura 5). Por outro lado, também as obras do artista Saul Steinberg vão ao encontro da ludicidade de Rubem Grilo, dialogando muito bem, e podendo auxiliar os alunos a perceber os objetos que os circundam, pois muitas de suas obras, metaforicamente, questionam o papel das rotinas e da vida que contemporaneamente levamos. Também foram apresentadas poesias de Manoel de Barros, que discorrem sobre a banalidade do cotidiano e sobre a beleza presente no que é comum.

Esses referenciais artísticos foram apresentados em folha A3, com indicação do contexto histórico e das técnicas utilizadas (ao falar das obras de Rubem Grilo, por exemplo, também foram expostos os processos da gravura, especialmente da xilogravura) e algumas obras, devidamente identificadas. Em seguida, foi entregue aos estudantes uma caixa que continha envelopes com poesias de Manoel de Barros e fotos de gravuras de Rubem Grilo representando utilitários incomuns, e cada aluno recebeu um envelope. Em um grande painel foram coladas as imagens e poesias retiradas da caixa.



**Figura 5** - Rubem Grilo. *Tesoura para arremate*, s/ data. Xilogravura. Fonte: Museu do Trabalho (Porto Alegre/RS).

**Figura 6** - Monotipia realizado por um aluno. O título do trabalho, que foi dado pelo estudante, é "até o sol tem pen drive." Fonte: própria.

O painel com as imagens e as poesias dos artistas ficou exposto na sala para que os alunos pudessem ver sempre que quisessem, servindo como referencial para os trabalhos que foram desenvolvidos nas aulas que se seguiram.

Ao ver as poesias de Manoel de Barros, em que o artista inventa novas palavras, os alunos ficaram muito curiosos, então a opção foi continuar trabalhando com poesia e palavras, além das linguagens artísticas.

#### **1.4 Relacionando palavras com objetos através de monotipia**

Pensando em utilizar novas linguagens artísticas, para que os alunos desenvolvessem a linguagem do desenho também como base para o desenvolvimento de outras linguagens, foi proposto a realização de monotipias, visto que os alunos haviam tido conhecimento das técnicas de gravura na aula precedente. Para isso, foram elaboradas duas caixas: uma contendo fotos de objetos e outra com palavras presentes nas poesias de Manoel de Barros. Os alunos retiraram uma foto e uma palavra, e fizeram um objeto híbrido partindo desses dois elementos através de monotipia, além de criarem um título para o objeto inventado (Figura 6 e Figura 7).

#### **1.5 Ampliando o universo visual pela poesia**

Em um quinto momento, voltando novamente ao poeta Manoel de Barros, assistiu-se ao filme *Só dez por cento é mentira*, com direção de Pedro Cezar, que tem como mote uma biografia inventada nas poesias do poeta Manoel de Barros. A linguagem visual utilizada no filme cria recursos ficcionais, e propõe representações gráficas que aludem ao universo extraordinário do poeta (Figura 8), ilustrando suas “desimportâncias” biográficas.

Durante o filme se fez algumas pausas em alguns momentos para que fossem lançadas perguntas disparadoras ou observações em relação a algumas cenas, principalmente na cena em que são mostradas construções tridimensionais de “objetos inúteis”, pois se comunicam com as obras do artista Jean Tinguely, o qual foi foco da proposta desenvolvida em uma das seguintes aulas.

#### **1. 6 Fotografando a criação de novos sentidos**

No sexto momento, os alunos levaram câmeras fotográficas para a aula e fotografaram objetos trazidos de casa, evidenciando-os em usos incomuns. Estas fotografias poderiam ser realizadas em performances com os objetos, através de deslocamentos de lugar, ou transformação dos objetos a partir de novos contextos. Esta atividade foi semelhante à da caixa assustada, porém com registro fotográfico, e o propósito foi estimular a percepção de pequenas coisas,



buscando o extraordinário no ordinário, através da apreciação e ressignificação de objetos comuns do nosso dia-a-dia.

Tornou-se possível verificar o condicionamento dos alunos, que demonstraram dificuldade em dar um significado que não fosse o habitual, porém, não se interferiu nos trabalhos realizados em aula, os alunos foram deixados livres para pensar e escolher o seu objeto, entretanto, simultaneamente, foram mostradas imagens de obras de artistas já citados que trabalham a temática da ressignificação e do cotidiano.

O abandono de uma conduta estereotipada do professor, para Bleger (1989), gera muita ansiedade em um grupo:

*A manutenção e repetição das mesmas condutas e normas — de modo ritual — acarreta a vantagem de não se enfrentarem mudanças nem coisas novas e, assim, evitar-se a ansiedade. Porém, o preço desta segurança e tranquilidade é o bloqueio do ensino e da aprendizagem, e a transformação destes instrumentos no oposto daquilo que devem ser: um meio de alienação do ser humano (Bleger, 1989: 57).*

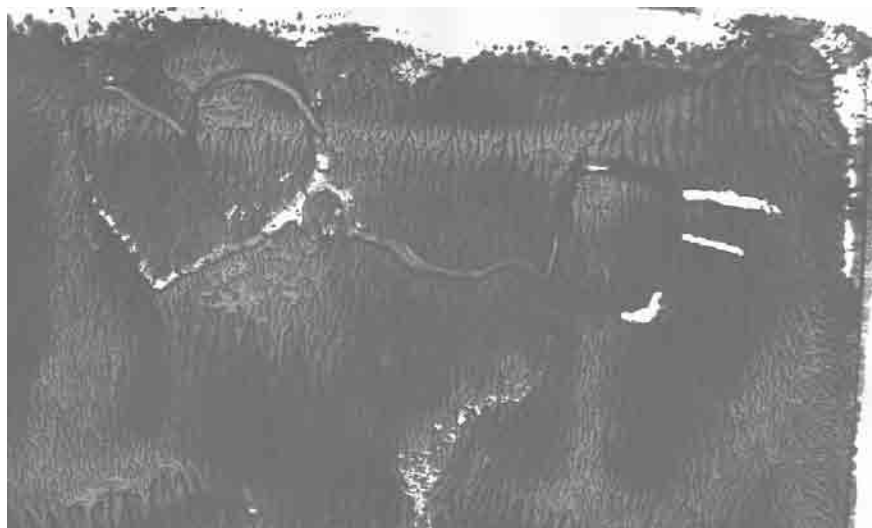
Ou seja, uma das questões que pode ter paralisado o grupo é o fato de que a proposta ameaçava romper estereótipos, gerando, conseqüentemente, um bloqueio em alguns, que afirmaram não conseguir pensar em nada. Porém, verificou-se que, ao final do trabalho, os alunos buscaram as referências apresentadas e conseguiram realizar o que foi proposto, adaptando-se a autonomia que lhes foi concedida.

## 1. 7 Construindo um objeto inusitado

No último momento, a proposta foi de, primeiramente, questionar os alunos sobre a possibilidade de construir um objeto tridimensional utilizando objetos variados. Após o debate sobre as possibilidades de construção tridimensional, apresentaram-se imagens das obras do artista Alexander Calder, especialmente da série *Household Object*, em que Calder constrói objetos, porém, tirando-lhes o significado ou atribuindo novos sentidos, semelhante às xilogravuras de Rubem Grilo. Em suas esculturas, Calder utiliza materiais variados do dia-a-dia (arame, linha, botão, papéis, embalagem de papelão, garrafa pet, etc.), deixando-as muito perto do cotidiano de cada aluno.

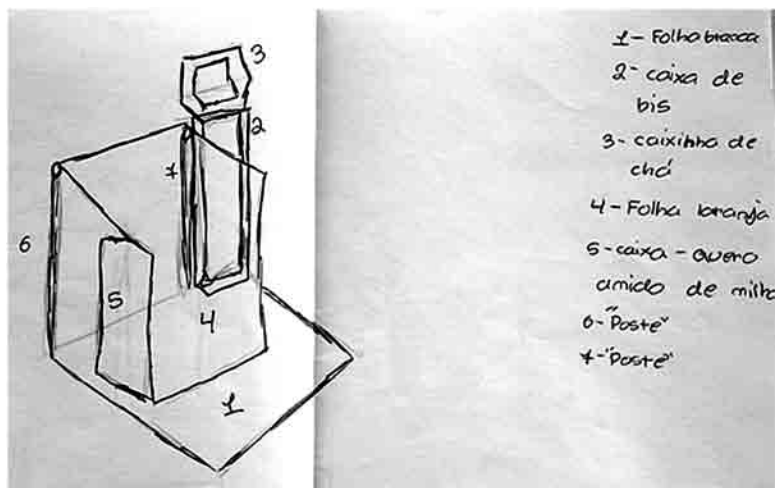
Também foi significativo mostrar as obras do escultor Jean Tinguely, que constrói máquinas satíricas que não funcionam, têm mecanismos inúteis e podem sugerir a ideia de maquinaria sem que se tenha a definição precisa da função, embora envolvam a complexidade formal das máquinas.

Outro artista que também dialoga com as questões tratadas e foi apresentado em sala de aula, é o brasileiro Guto Lacaz, que recria objetos ordinários



**Figura 7** · Monotipia realizado por uma aluna. O título é "carregador carregando um coração". Fonte: própria.

**Figura 8** · Guto Lacaz. *Abajour Branco*.  
Fonte: <http://www.gutulacaz.com.br/>



**Figura 9** · Antes de confeccionar o objeto tridimensional, alguns grupos fizeram um esboço do projeto. Fonte: própria.

**Figura 10** · Alguns optaram por criar "mecanismos" nos seus trabalhos. Fonte: própria.

dando-lhes novas funções a partir de outros objetos comuns no nosso dia-a-dia, como, por exemplo, um abajur (Figura 8), que foi feito com um filtro de café e um rolo de papel higiênico.

Como atividade, os alunos foram solicitados a construir um objeto tridimensional, dando-lhe um novo sentido que não fosse o habitual (Figura 9). Para a construção, os alunos utilizaram diversos materiais que foram disponibilizados. Muitos alunos ficaram impressionados com a quantidade de materiais utilizadas por Tinguely e, principalmente, por serem materiais simples, acabaram por se inspirar nas suas obras, construindo objetos com alguns mecanismos (Figura 10).

### Considerações sobre a proposta educativa

A execução do projeto permitiu vivenciar as dificuldades dos alunos, além de momentos que podem ser considerados como conquistas para seu aprendizado. Foi uma experiência significativa em relação ao fato de se trabalhar com a focalização do detalhe em uma realidade observada, buscando através da arte uma maneira de movimentar questões latentes.

Assim como se tentou trabalhar o olhar dos alunos no sentido de uma ampliação e qualificação, por outro lado, se teve também que desfazer algumas certezas e modificar um pouco a ordem do projeto pelos acontecimentos que não haviam sido previstos. Nesse sentido, o tema do projeto pode servir para se pensar poeticamente a docência, fazendo com que se perceba que não podemos ser professores que olham para seus alunos como indivíduos previsíveis ou rotulados.

Por fim, espera-se que a ressignificação do dia-a-dia e a reinvenção da realidade, de forma a ultrapassar a visão tradicional e funcional dos objetos, de forma a *desformar* e *transver* o mundo, como sugere Manoel de Barros, possam ter sido significativas para os alunos, e que as atividades rotineiras e as pequenas coisas da vida possam ser vistas como importantes para o deslocamento do lugar-comum e para o encontro de um novo mundo carregado de novos sentidos.

### Referências

- Barros, Manoel de. (2010) *Poesia Completa*. Leya: São Paulo.
- Bleger, José (1989) *Temas de psicologia: entrevista e grupos*. São Paulo: Martins Fontes.
- Gadamer, Hans-Georg (1985) *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- Greimas, Algirdas Julien. (2002) *Da Imperfeição*. São Paulo: Hacker Editores.
- Landowski, Eric. (2005) "Para uma semiótica sensível." *Revista Educação & Realidade*. ISSN 0100-3143, e-ISSN 2175-6236. V. 2 (30): 93-106, jul/dez.
- Martins, Mirian Celeste. (2005) "Mediação: provocações estéticas." *Universidade Estadual Paulista. Instituto de Artes. Pós-Graduação*. São Paulo, v.1 (1): 94-133, outubro.